

Ночь в тоскливом октябре

Редакция 2.1.3.

Настольная игра по мотивам романа Роджера Желязны.

Авторы: коллектив Roleplaying News Russian (<http://rpg-news.ru/>).

Правила: Иван “Dark Star” Стародубцев.

Автор идеи: Роман “Wizzard Rick” Броницкий.

Иллюстрации: Gorn Kniznik (<https://www.deviantart.com/gornkniznik>).

Октябрь 1887-го... Тот самый год, который случается раз в несколько десятилетий, когда ночь Хэллоуина совпадает с полнолунием. Тогда ткань реальности редет, и Врата между этим миром и царством Великих Древних могут быть открыты. Подготовка к открытию Врат и есть Игра. Судьба свела наших героев в одном из небольших городков близ Лондона — именно в его окрестностях пройдет Ритуал, но его точное место проведения необходимо еще вычислить. Игроки знают об участии друг друга в игре, но не еще не вышли на контакт. Они не доверяют друг другу, но все же вынуждены работать сообща.

«Ночь в тоскливом октябре» — настольная игра без ведущего по мотивам одноименного романа Роджера Желязны, напоминающая собой смесь игр Powered by the Apocalypse (PbtA), Munchkin и Мафии.

В Игре участвуют две стороны: **открывающие** (те, кто стремятся вернуть Древних Богов в наш мир) и **закрывающие** (те, кто против их возвращения). В течение месяца обе стороны готовятся ко дню открытия Врат, собирая различные ингредиенты, заключая союзы и накапливая силу. Собери друзей, раздай буклеты и проведи последнюю ночь в тоскливом октябре за нашей игрой!

Подготовка к Игре

Игра займет у компании из 3-6 человек 2-3 часа игры.

Подготовь буклеты персонажей, игральную колоду в 54 карты, 2-6 шестигранных кубиков (d6), ручки или карандаши, и объясни всем правила игры.

Колода карт

Раздели игральную колоду на 2 части: **колоду ингредиентов** и **колоду игроков**.

Колода игроков состоит только из валетов, дам и джокеров. В зависимости от числа игроков, в ней должны остаться следующие карты (отложи лишние карты в сторону):

3 игрока — 1 черная, 1 красная, джокер.

4 игрока — 2 чёрных и 2 красных.

5 игроков — 2 черных, 2 красных и джокер.

6 игроков — либо 3 черных, 3 красных, либо 2 черных, 2 красных и 2 джокера.

В начале игры каждый игрок должен втемную вытянуть из этой колоды себе карту. Масть означает его принадлежность к открывающим (чёрные) или закрывающим (красные). Джокеры означают, что игрок не определился и может в ходе Игры примкнуть как к открывающим, так и к закрывающим.

Колода ингредиентов состоит из всех оставшихся карт (кроме джокеров, валетов и дам). Перетасуй её и положи в центре стола рубашкой вверх.

Игроки

Игроки — знаковые персонажи своей эпохи. Они всем хорошо известны, и их типаж угадываются без лишних уточнений. Пусть каждый участник в начале игры выберет себе буклет игрока и заполнит его:

- 1) Распределит характеристики игрока и его спутника** (см. Характеристики далее).
- 2) Выберет одну способность, с которой игрок начнет игру** (см. способности в буклете игрока).
- 3) Проверит начальные значения счетчиков:** Долг 0, Подготовленность 2, Опыт 0, информации нет ни на кого, ингредиентов нет, спутник здоров (см. Счетчики далее).

Спутники

У каждого игрока есть спутник. Как правило, это животное-фамильяр (пёс Нюх у Джека, кошка Дымка у Безумной Джилл и т.д.). Спутник и игрок всегда действуют сообща. Спутник общается, организывает союзы и взаимодействует со спутниками других игроков. Обычно один в паре «игрок-спутник» является вычисляющим (т.е. он занимается поиском ингредиентов, шпионажем и определением местонахождения Ритуала), а на втором лежит обязанность справляться с ежедневной рутинной и устранять соперников.

В отличие от игрока (с его Подготовленностью), спутник может быть в одном из трех состояний: **здоров, ранен и убит**. Если спутник ранен, то его можно вылечить с ходом *Подготовка*. Обычно спутник не может использовать способности игрока.

У спутников бывают **особые черты**:

- **Фамильяр** — спутник является волшебным животным, поэтому он может взаимодействовать (включая *Помощь*, *Подготовку* и т.д.) только со своим хозяином и другими спутниками-фамильярами. Однако он может *Шпионить* за другими игроками или содействовать/вредить им, следуя *Зову долга*.
- **Опасный** — спутник достаточно сильный и крупный, чтобы вступать в *Смертельную схватку* с другими игроками и спутниками, не являющимися Фамильярами.
- **Опытный (*)** — спутник может пользоваться некоторыми способностями игрока. Вместо * будут указаны названия этих способностей. Чтобы спутник ими мог воспользоваться, эти способности должны быть взяты игроком.
- **Замкнутый** — спутник не будет никому *Помогать*.

Базовые характеристики

У каждого игрока или спутника есть основные характеристики, которые они используют. Распредели **+2, +1, +0, -1** по ним в начале игры.

Тень — способность действовать скрытно и тайно.

Мощь — способность сокрушить противника в прямом противостоянии.

Влияние — способность разбираться с навалившимися делами.

Магия — способность работать с ингредиентами и использовать мистические силы. Обычно стоит распределять характеристики так, чтобы сильные стороны спутника перекрывали слабые стороны игрока и наоборот.

Базовый бросок

Все ходы говорят тебе бросай **2d6+”Характеристика”**. Это значит, что ты бросаешь 2 шестигранных кубика (**d6**), складываешь выпавшие на них значения и добавляешь к полученному результату модификатор указанной характеристики. Некоторые способности игроков или *Помощь*, могут улучшить или ухудшить результат.

Важно! Итоговый модификатор броска не может быть больше +4 или меньше -3.

Если результат равен 10 или больше (**10+**), то это **полный успех** — у тебя все отлично получилось. Если результат равен 7, 8 или 9 (**7-9**), то это **частичный успех** — у тебя что-то получилось, но чем-то придётся пожертвовать. Если результат равен 6 или меньше (**6-**), то это **провал** — у тебя ничего не получилось и твое положение ухудшилось, но на ошибках учатся, и ты хотя бы получаешь опыт (см. Опыт далее).

Счетчики

1) Долг (максимум 6)

Долг — это рутина, твои ежедневные обязанности. Они есть у каждого. У Великого Детектива — расследовать преступления, у Джека — сдерживать тварей в шкафу и зеркале, а у Графа — необходимость пить кровь и т.д.

Начальный Долг всех игроков равен 0. Но в начале каждой недели счетчик Долга возрастает на 1 сам собой — если делами не заниматься, они начинают одолевать. Кроме того, у противников есть и другие способы повысить Долг игрока. Снижать свой Долг или повышать Долги конкурентов, можно следуя *Зову долга*.

Если Долг игрока возрастает выше 6, то он выбывает из Игры — его арестовали, его одолел голод, или он не смог скрыться от разъяренных крестьян с вилами. В этом случае спутник также выбывает из Игры, а все ингредиенты и артефакты игрока сбрасываются.

2) Подготовленность (максимум 6)

Подготовленность показывает твою магическую и физическую силу.

Все игроки начинают с Подготовленностью, равной 2. Подготовленность игрока не может быть выше 6 (если ее повышают выше, то она сбрасывается обратно до 6).

Если Подготовленность игрока упадет до 0, то игрок выходит из Игры: он погиб, его победили в схватке, ему пришлось бежать или что-то еще. Но если его спутники живы, то это еще не конец Игры для них — спутники вполне могут дожить до Ритуала и победить в нем (если их, конечно, не убьют до этого).

Поднимая значение Подготовленности, ты получаешь опыт. Ты можешь поднять свою Подготовленность ходом *Подготовка*. Ты можешь снижать Подготовленность других игроков в *Смертельной схватке*. Также ты можешь тратить Подготовленность во время Ритуала, чтобы помочь своей стороне победить.

3) Опыт (максимум 4)

Опыт дает доступ к новым способностям. Игрок получает 1 опыта, когда:

- **Получает результат 6- на любом своем ходе или ходе своего спутника.**
- **Поднимает свою Подготовленность на 1.**
- **Получает новую информацию на другого игрока** (см. Информация далее).

Когда игрок накопил 4 опыта, он вычёркивает их и берет новую способность.

4) Информация (максимум 3 на каждого другого игрока)

Каждое деление информации что-то означает о другом игроке:

1-я информация — это знание об убежище игрока (где его можно найти).

2-я информация — знание о стороне игрока (открывающий, закрывающий или джокер). Когда узнаешь эту информацию об игроке — скажи ему об этом, и он покажет тебе втемную свою карту игрока. Когда ты узнал 2-ю информацию обо всех игроках, кроме одного, то ты получаешь 2-ю информацию и на последнего игрока (только 2-ю, тебе все еще нужно получить на него 1-ю информацию, если ты еще это не сделал).

3-я информация — знание о тайнике игрока (с артефактом и прочими ценностями).

Ты не можешь получить уже имеющуюся информацию дважды. И чтобы узнать следующую информацию на игрока, нужно знать предыдущую. Записывай информацию на каждого игрока отдельно. Ты можешь получить информацию с помощью хода *Шпионаж* или выменять ее у другого игрока ходом *Обмен*, при этом вы оба выиграете, т.к. не тратите уже имеющуюся у каждого информацию, но получаете новую. Когда ты выяснишь местоположение убежищ всех Игроков, ты можешь *Вычислить местоположение Ритуала*. Это не простая задача, поэтому обменивайся информацией с другими игроками, иначе можешь не успеть вовремя.

5) Ингредиенты (максимум 6)

Ингредиенты бывают 4 типов: **Травы** (Крести), **Плоть** (Червы), **Реликты** (Бубны), **Алхимия** (Пики). Они берутся из колоды ингредиентов. Возьми 1 ингредиент в начале каждого хода игрока из колоды. Ингредиенты всегда берутся в открытую. У игрока не может быть больше 6 ингредиентов (если он набирает больше, то должен тут же сбросить несколько имеющихся, чтобы в итоге ингредиентов было не больше 6).

Собирай ингредиенты с высокими значениями - они помогут победить твоей стороне во время *Ритуала*. Кроме того, «Короли» и «Тузы» обладают еще особыми свойствами, которые можно использовать и до Ритуала. Также ингредиенты могут служить валютой при *Обмене* или «топливом» для твоих способностей. Ты можешь получить больше ингредиентов, отправившись на *Поиски ингредиентов*.

Фазы игры

Подготовка к ритуалу разбита на 5 недель (или 5 ходов):

1 неделя — все присматриваются друг к другу, стараются выйти на контакт, чтобы заключить кратковременные союзы для обмена информацией или помощи. А ещё это лучшее время для поиска ингредиентов. На этой неделе никто не может вступить в Смертельную схватку и вскрыть 2-ю и 3-ю информацию об игроке.

2 неделя — плетутся интриги, а спутники следят друг за другом каждую ночь.

3 неделя — игроки становятся сильнее и наносят друг другу первые серьезные раны. Это время активных действий.

4 неделя — идут жаркие схватки, а союзы крепнут или разбиваются вдребезги.

5 неделя — почти все карты вскрыты: игроки уверены насчет друг друга и готовы к Ритуалу. А кто-то из них уже выбыл из Игры. В начале этой недели все джокеры вскрываются и открыто объявляют, на чьей стороне они выступают.

Ритуал — полнолуние, настало время зажечь костер у Врат и начать финальное противостояние, чтобы остановить Древних Богов или впустить их в наш мир.

Структура недели

Каждую неделю игроки ходят по очереди. Проще всего выбрать того, кто ходит первым, а затем все остальные ходят по часовой стрелке относительно него. Сначала проходит фаза игроков и все по очереди делают действия за своих игроков, а затем фаза спутников и все по очереди делают действия за своих спутников.

В фазу игроков нужно:

- 1) Повысить свой счетчик Долга на 1.
- 2) Вытащить в открытую 1 ингредиент из колоды ингредиентов.
- 3) Сделать действие игроком.
- 4) Сделать или не сделать дополнительное действие игроком.

В фазу спутников нужно:

- 1) Сделать действие своим спутником.
- 2) Сделать или не сделать дополнительное действие спутником.

Если у тебя несколько спутников, то они действуют один за другим в фазу спутников. Разумеется, все это не ограничивает участников в общении, договоренностях, сделках, заключении союзов и небольших сценках, которые вы хотели бы отыграть — делайте это, когда считаете нужным и логичным.

Ритуал

31 октября все выжившие собираются в месте ритуала и разводят костёр, вокруг которого располагаются кругом игроки, нашедшие место ритуала (на одной половине — открывающие, на другой — закрывающие). Игроки бросают в костёр заранее приготовленные материалы и магические снадобья, а также используют свои артефакты. Этой ночью Игра завершится!

Финальное противостояние между игроками состоится в некоем особом месте, расположение которого еще нужно вычислить. Им может оказаться старинный особняк, перекресток дорог, руины церкви, холм, на котором было капище и т.д.

Сам Ритуал происходит по раундам. Каждый раунд начинают открывающие. Они выкладывают втемную **одну или две карты** ингредиентов. Затем закрывающие должны выложить втемную свои карты ингредиентов (**одну или две**). После этого карты вскрываются и проверяется перебили ли закрывающие карты открывающих — выложили ли карты, сумма значений, которых больше. При этом **король** имеет значение **11**, **туз** — **12**, а **артефакт** — **13**. В качестве карт артефактов используйте карты сторон игроков и карты из колоды игроков, отложенные в сторону в начале игры.

После этого, если у закрывающих получилось перебить карты открывающих, то открывающие могут **потратить** втемную (например, записать на бумаге) **свою Подготовленность** (но не ниже 1 для каждого из игроков), чтобы повысить результат на количество потраченной Подготовленности (пример: 2 игрока потратили по 1 Подготовленности и дали +2 к результату своей стороне). После этого то же самое втемную могут сделать закрывающие. Затем значения вскрываются. Если по итогу у закрывающих значение больше — они получают **1 жетон Врат**, иначе — его получают открывающие.

Ритуал продолжается по раундам до тех пор, пока у всех игроков не закончатся карты. **В конце, если открывающие набрали больше жетонов Врат, то они побеждают, иначе побеждают закрывающие.**

Во время Ритуала не забывайте красочно описывать, что именно вы бросаете в костер и к чему это приводит (буйство магии, виды иных измерений и т.д.).

Конфликт во время ритуала

После любого обычного раунда одна из сторон может решить **нарушить правила Ритуала**. Сначала об этом должны заявить открывающие, а если они не хотят, то об этом могут заявить закрывающие. Если одна из сторон это сделала, то вместо обычного раунда ритуала произойдет особый раунд — Конфликт.

Все игроки (но не их спутники) на той стороне, которая не нарушила правила, получают **+1 на свой ход** во время этого раунда.

Важно! Во время Ритуала может произойти лишь один Конфликт.

Конфликт напоминает обычную неделю игры, с тем отличием, что начинает игрок со стороны, которая решила нарушить правила Ритуала. Далее игроки с каждой стороны ходят по очереди (например: ход закрывающего, а потом ход открывающего, потом снова закрывающего и т.д.). Как только все игроки сделали по одному ходу (одно действие и одно дополнительное действие), точно так же по одному ходу делают все спутники. После этого конфликт завершается, и Ритуал продолжается как обычно.

Особенности конфликта:

- Можно делать только ходы *Смертельная схватка* и *Шпионаж* (исключительно с целью похищения артефактов или ингредиентов).
- Считается, что каждый игрок знает по 3 информации на каждого другого игрока – получить новую информацию невозможно.
- Нельзя тратить опыт, чтобы получить новые способности – на это нет времени.
- Нельзя изменять Долг — во время Ритуала ежедневная рутина никого не волнует.
- При получении проблем остаются только 3 варианта, при этом меняются их ограничения. Бросай **d6**, чтобы узнать какие именно проблемы случились:
1-2 — Твоя Подготовленность снижается на 1 (этим можно убить игрока).
3-4 — Твой спутник ранен, или убит, если он уже был ранен.
5-6 — Сбрось 1 случайный ингредиент (игрок справа от тебя вытащит его втемную).

Варианты игры

Если игра кажется вам слишком короткой или слишком длинной — увеличьте подготовку к Ритуалу до 6 недель (6 ходов) или уменьшите до 4 недель (4 хода). Это занятным образом изменит эффективность некоторых способностей игроков и ценность ингредиентов.

Кстати, об ингредиентах. Если вам кажется, что их в игре слишком много, просто замените колоду карт — используйте не 54 карты, а 36. Это радикальным образом изменит значимость ингредиентов. Также вы можете не брать каждую неделю 1 ингредиент в начале хода игрока, или наоборот брать по 2 ингредиента. Или вообще брать эти ингредиенты в закрытую. Кроме того, вы можете добавлять особых эффектов всем ингредиентам, а не только Королям и Тузам. Или, наоборот, убрать особые эффекты ингредиентов из игры.

Если вы считаете, что фиксированные стороны конфликта – это слишком скучно, то можете не раздавать карты из колоды игроков, а считать всех игроков джокерами. В этом случае имеет смысл поменять 2-ю (сторону) и 3-ю (артефакт) информацию об игроке местами. И когда кто-то вскрывает новую 3-ю информацию на другого игрока, тот должен втемную написать ему, чью сторону он в итоге выбирает. С этого момента его сторона зафиксирована, и он не может ее поменять.

Если вы придумали еще несколько хороших способов улучшить игру, поделитесь с нами! Они войдут в следующую версию игры.

Пишите идеи, замечания и предложения в нашу группу: https://vk.com/rpg_news_russian

Список ингредиентов

<p style="text-align: center;">Травы (Трефы)</p> <p>2 – Ветви омелы, срезанные на закате. 3 – Четырехлистный клевер. 4 – Иссохшая виноградная лоза. 5 – Редкие восточные пряности. 6 – Смесь целебных трав. 7 – Цветок экзотического растения. 8 – Прутья старой плакучей ивы. 9 – Бледные серные грибы. 10 – Корень мандрагоры, завернутый в шелк.</p> <p>Король – Желуди векового дуба: сбрось желуди, чтобы повисить на 1 любую характеристику свою или своего спутника (но она не может стать больше, чем +2 в итоге).</p> <p>Туз – Сок Иггдрасиля: сбрось сок в начале любой недели, чтобы вернуть в игру одного выбывшего из нее спутника (включая дополнительных). Спутник вернется в игру в состоянии «Здоров». Спутника нельзя вернуть во время Ритуала.</p>	<p style="text-align: center;">Алхимия (Пики)</p> <p>2 – Пузырек с сильнодействующим снотворным. 3 – Набор химических реактивов. 4 – Селитра в ящичке. 5 – Ладан из Святой земли. 6 – Прах египетской мумии. 7 – Ступка с пылью фей. 8 – Мерцающие кристаллы из иного мира. 9 – Призрачная кровь луны. 10 – Звездный свет в хрустальном фиале.</p> <p>Король – Вода из источника Мимира: сбрось воду, чтобы получить 1 информацию на любого игрока.</p> <p>Туз – Философский камень: сбрось философский камень в начале недели, чтобы вернуть в игру одного выбывшего из нее игрока. У него будет Долг 4, Опыт 0, Подготовленность 2, ингредиентов нет, информации столько же, сколько он и знал раньше до того, как выбыл. Вдобавок он потеряет одну свою способность. Также он не может брать при развитии Одноразовые способности, которые уже использовал на этой игре. Игрока нельзя вернуть во время Ритуала.</p>
<p style="text-align: center;">Реликты (Бубны)</p> <p>2 – Кусок зелёного плаща рыжеволосой леди. 3 – Запечатанная священная урна. 4 – Рунический камень. 5 – Заплесневелый колдовской фолиант. 6 – Знак Ньярлатхотепа. 7 – Свиток с заклатьем. 8 – Ритуальный нож с тонким лезвием. 9 – Идол морского змея. 10 – Зеркало Хастура.</p> <p>Король – Меч из камня: сбрось меч, чтобы понизить на 1 Подготовленность любого игрока.</p> <p>Туз – Святой Грааль: после своего броска, сбросить Грааль, чтобы перебросить результат и использовать новое значение.</p>	<p style="text-align: center;">Плоть (Червы)</p> <p>2 – Труп фермера, в котором не осталось ни капли крови. 3 – Чешуя черного полоза. 4 – Труп полисмена с перерезанным горлом. 5 – Ребра и коленная чашечка вора. 6 – Сломанный хребет висельника. 7 – Печень и почки утопленника. 8 – Глазные яблоки лжеца. 9 – Тазобедренная кость дворянина. 10 – Сустав святого Иллариона.</p> <p>Король – Череп охотника на ведьм: сбрось череп, чтобы повисить на 1 Долг любого игрока.</p> <p>Туз – Щупальце Древнего: после броска другого игрока или спутника, сбрось Щупальце, чтобы он перебросил результат и использовал новое значение.</p>

Общие ходы

Поиск ингредиентов (*действие*)

Когда отправляешься на поиски новых ингредиентов, **бросай 2d6 + Магия**:

На 10+ ты отыскал ингредиент и знаешь, где найти еще один - выбери одно:

- Продолжить поиски, несмотря ни на что — возьми из колоды 2 ингредиента, но *получи проблемы* (см. *Проблемы* ниже).
- Прекратить поиски и вернуться в убежище — возьми 1 ингредиент из колоды.

На 7-9 ты отыскал ингредиент, но влип в неприятности — возьми из колоды 1 ингредиент и *получи проблемы*.

На 6- в ходе поисков ты потерпел фиаско – *получи проблемы*.

Шпионаж (*действие*)

Когда шпионишь за другим игроком, назови свою цель и **бросай 2d6 + Тень**:

На 10+ ты многое узнал о цели, выбери одно:

- Пойти на риск — выбери 2 и *получи проблемы*.
- Остаться в тени — выбери 1.

На 7-9 ты узнал о цели, но что-то пошло не так — выбери 1 и *получи проблемы*.

На 6- на самом деле это цель шпионила за тобой — она выбирает 1.

Выборы:

- Получить 1 информацию о цели (можно выбрать дважды).
- Выкрасть у цели один артефакт или ингредиент по твоему выбору (у тебя должно быть 3 информации о цели).

Важно! На первой неделе нельзя вскрыть 2-ю и 3-ю информацию об игроке.

Смертельная схватка (*действие*)

Когда вступаешь в схватку, назови противника и **бросай 2d6 + Мощь**:

На 10+ ты вышел победителем, выбери одно:

- Сразаться яростно — выбери 2 и *получи проблемы*.
- Беречь силы и не подставляться — выбери 1.

На 7-9 ты нанес удар, но какой ценой? — выбери 1 и *получи проблемы*.

На 6- ты проиграл этот бой — противник контратакует и выберет 1.

Выборы:

- Понижь Подготовленность противника на 1 (можно выбрать дважды).
- Рань спутника противника или убей его, если спутник уже был ранен.

Важно! Этот ход нельзя сделать на 1-й неделе.

Чтобы сделать этот ход у тебя должна быть 1 информация о цели (знание об убежище). Только спутники с чертой Опасный могут вступать в *Смертельную схватку* с другими игроками. Если ты убиваешь этим ходом другого игрока, но его спутник еще жив, то ты только забираешь у него 1 артефакт и 1 ингредиент по твоему выбору (остальные остаются в его тайнике и их все еще можно выкрасть). Но если ты убиваешь спутника уже мертвого игрока, то забираешь все оставшиеся в тайнике ингредиенты и артефакты.

Зов долга (*действие*)

Когда разбираешься с навалившимися делами (необходимость пить кровь, работать в лаборатории, читать проповеди и т.д.), помогаешь знакомым или усложняешь жизнь конкурентам (отвлекаешь или подставляешь их, натравливаешь на него полицию или местных жителей), назови свои цели и **бросай 2d6 + Влияние**:

На 10+ ты хорошо справился — выбери одно:

- Работать на износ — выбери 2 и *получи проблемы*.
- Не перегружать себя — выбери 1.

На 7-9 дела идут средне — выбери 1 и *получи проблемы*.

На 6- дела идут хуже некуда — ты *получаешь проблемы*.

Выборы:

- Уменьшить на 1 свой Долг (можно выбрать дважды).
- Повысить или понизить на 1 Долг цели, если знаешь хотя бы 1 информацию о ней.

Проблемы

Иногда правила говорят «**получи проблемы**». В этом случае **брось d6**, чтобы узнать, что случилось, и опиши получившийся результат:

- 1 – Твоя Подготовленность понижается на 1 (это не может понизить её до 0).
- 2 – Твой спутник ранен (это не может убить спутника).
- 3 – Игрок, против которого ты действовал, получает о тебе 1 информацию.
- 4 – Сбрось 1 случайный ингредиент (пусть игрок справа от тебя вытащит его втемную).
- 5 – Твой Долг повышается на 1 (это не может повысить его выше 6).
- 6 – Случайный игрок получает о тебе 1 информацию (определите броском d6 кто именно из игроков: 1 – 1й игрок, 2 – 2й игрок и т.д.).

Однако учитывай, что:

1) Результат не может противоречить твоим действиям: он не может ранить спутника, если ты его лечишь; он не может повысить твой Долг, если ты его понижал...

2) Результат не может не выполняться: ты не можешь «сбросить ингредиент», если у тебя их нет; ты не можешь понизить Подготовленность на 1, если она 1; ты не можешь дать информацию игроку, против которого ты действовал, если у твоего хода не было цели-игрока; раненый спутник не может быть ранен повторно...

Если выполняется ограничение 1) или 2), то вместо выпавшего значения бери следующее за ним (считай, что 1 идет после 6), если для него снова выполняется 1) или 2), то бери следующее за ним и т.д.

Способности и особые ингредиенты

Многие способности и особые ингредиенты (в т.ч. одноразовые и работающие один раз в неделю) не требуют траты действий на их применение. Их можно заявлять в любой момент недели, но не во время действия – либо до действия, либо после него (например, Граф не может переехать в запасное убежище, если с ним уже вступили в *Смертельную схватку* и сделали бросок хода, но он может переехать до этого, и тогда другой игрок не сможет заявить такой ход против Графа и будет вынужден сделать какой-то другой ход).

Подготовка *(дополнительное действие)*

Игрок может потратить 1 ингредиент, чтобы:

- Повысить на 1 свою Подготовленность или Подготовленность другого игрока, о котором он знает хотя бы 1 информацию.
- Вылечить своего спутника (если он был ранен, то становится здоров) или спутника другого игрока, о котором он знает хотя бы 1 информацию.

Спутник может потратить 1 ингредиент, чтобы:

- Повысить на 1 Подготовленность своего хозяина.
- Вылечить себя или спутника другого игрока, о котором знает хотя бы 1 информацию.

Важно! Повышение Подготовленности игрока также дает ему 1 опыт.

Помощь *(дополнительное действие)*

Если хочешь помочь игроку или спутнику, о котором знаешь хотя бы 1 информацию, назови, в каком деле ты поможешь, и когда он будет делать свой следующий ход,

бросай 2d6 + Характеристика (Мощь – при *Смертельной схватке*, Тень – при *Шпионаже*, Магия – при *Поиске ингредиентов* и Влияние – следуя *Зову долга*):

На 10+ отлично помог ему — используйте как результат его хода лучший из его и твоего бросков (например, у тебя — 9, а у него — 5, тогда вы можете использовать 9 как результат его хода).

На 7-9 как 10+, но ты подставился и *получаешь проблемы*.

На 6- ты не смог ему помочь и результат **6-** того хода сработал и на тебя.

Важно! Спутники с чертой *Фамильяр* могут помогать только своим хозяевам или другим спутникам-фамильярам (т.к. люди просто не понимают звериную речь).

Важно! В одном ходе может помочь лишь один игрок или спутник.

Обмен *(дополнительное действие)*

Когда приходишь вечером к другому игроку, о котором знаешь хотя бы 1 информацию, можешь в беседе у камина за чашкой отменного чая обменяться с ним сведениями и предметами. На обмен можно, например, предложить что-то одно из списка:

- 1 информацию, которая ему еще не известна (знания о других игроках или о себе).

Помни, что обмениваясь знаниями, оба игрока выигрывают, т.к. получают новые знания, не расставаясь с уже имеющимися.

- Знание о месте проведения Ритуала (если ты уже вычислил его).
- 1 ингредиент (по твоему выбору/по его выбору/втемную).
- 1 артефакт.
- Оказать иную услугу (применить способность против кого-то конкретного, попросить игрока-джокера встать на вашу сторону и т.д.).

Важно! Если игрок пообещал в рамках этого хода услугу, то он обязан ее оказать.

Вычислить место проведения Ритуала *(дополнительное действие)*

Когда у тебя есть информация об убежищах всех игроков (исключая тех, кто выбыл из Игры, даже если они сумели в нее вернуться), ты можешь вычислить место проведения Ритуала. Иначе ты просто не попадешь на Ритуал, т.е. выбываешь из Игры перед финальным противостоянием.

Джек и Нюх

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*
Подготовленность (макс 6): 2 **Долг** (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Информация (максимум 3 на каждого игрока):

<i>Граф</i>	<i>Викарий</i>	<i>Джилл</i>
<i>Ларри</i>	<i>Детектив</i>	<i>Растов</i>
<i>Оуэн</i>	<i>Доктор</i>	<i>Моррис и Мак-каб</i>

Артефакт: Нож Каина. Когда Джек вступает в *Смертельную схватку* с другим игроком, на **7+** Джек может сделать на 1 выбор больше. Но тогда на **6-** противник делает на 1 выбор больше. Прольется много крови...

Спутник: верный волшебный пёс **Нюх.** *Здоров / Ранен / Убит*

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**

Распредели +2, +1, +0, -1

Черты: Фамильяр, Опасный, Опытный (Твари в гардеробе, Рыжий локон, Джек-из-тени, Любопытный нос).

Друг за друга (один раз за неделю). Если в ходе *Смертельной схватки* (неважно, кто на кого напал), Джек понижает на 1 свою Подготовленность, то вместо этого можно ранить Нюха (или убить, если он уже был ранен).

И наоборот: можно снизить Подготовленность Джека на 1, но спасти Нюха от ранения или смерти.



	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	Ритуал
<i>Игрок</i>						
<i>Спутник</i>						

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **Твари в гардеробе, круге, зеркале и паровом котле.** Тварей в доме Джека не сложно держать в страхе, главное — не дать им вырваться наружу. Следуя *Зову долга*, чтобы понизить свой Долг, на **7+** сделай на 1 выбор больше. Но на **6-** твари вырываются, и дом Джека превращается в один из кругов Ада — вдобавок к проблемам Джек теряет 1 Подготовленность.
- **Рыжий локон.** Когда Джек или Нюх вытягивает из колоды ингредиентов Плоть (Червы), то возьми еще один ингредиент. Если он тоже Плоть, то продолжай брать ингредиенты (не более 3 в итоге). Если удалось взять 3 Плоты подряд, то Долг всех игроков повышается на 1 (не более 6) — твои злодеяния взбудоражат все местные газеты.
- **Джек-из-тени** (один раз в неделю). Если Джек или Нюх получают проблемы, ты они могут избежать их, скрывшись в тенях — сбрось 1 ингредиент Плоти (Червы) или Алхимии (Пики).
- **Любопытный нос** (один раз за неделю). Когда добываешь информацию о стороне другого игрока (2-ю информацию), повысь свою Подготовленность на 1.
- **Запасливый хозяин** (один раз за неделю). Если кто-то выбывает из игры (неважно игрок или спутник) не из-за действий Джека или Нюха, возьми 1 ингредиент.
- **Волшебная палочка** (одноразовое). Джек получает дополнительный артефакт, который можно использовать во время Ритуала — его значение 14 (закрывающая и открывающая волшебные палочки сильнее других артефактов). Но учитывай, что теперь ее могут украсть.

Граф и Игла

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*
Подготовленность (макс 6): 2 **Долг** (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0
Информация (максимум 3 на каждого игрока):

Джек *Викарий* *Джилл*
Детектив *Доктор* *Ларри*
Оуэн *Растов* *Моррис и Мак-каб*

Артефакт: Черный перстень (один раз в неделю). Когда Граф или Игла заняты *Поисками ингредиентов*, на **7+** они могут взять на 1 ингредиент больше, но это повысит Долг Графа на 1, т.к. чары перстня привлекают слишком много лишнего внимания.

Спутник: Шустрая летучая мышь **Игла**. *Здорова / Ранена / Убита*

Черты: Фамильяр.

Быстрая и любопытная. Когда Игла *Шпионит*, на **7+** она делает на 1 выбор больше, но на **6-** Подготовленность Графа снижается на 1 (не ниже 1). Также Игла на своих маленьких крыльях не может похищать ингредиенты и артефакты.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	Ритуал
<i>Игрок</i>						
<i>Спутник</i>						

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **На крыльях ночи** (один раз за неделю). Когда кто-то делает ход против Графа или Иглы, можешь сбросить 1 ингредиент, чтобы дать сопернику -2 на этот ход (заяви до его броска).
- **Подкинуть улики** (один раз за неделю). Можешь потратить 1 ингредиент, чтобы повысить на 1 Долг игрока, на которого у тебя есть хотя бы 1 информация. Красочно опиши это.
- **Чужой труп в гробу** (одноразовое). Если твоя Подготовленность падает до 0, то ты можешь вместо этого, восстановить ее до 1 и фальсифицировать свою смерть. Если на тебя нападали, то это вдобавок лишит противника дополнительного действия на этой неделе (т.к. он потратит время на исследование твоего убежища).
- **Запасное убежище** (одноразовое). Все игроки теряют 1-ю информацию о тебе (знание об убежище) — теперь им снова нужно искать Графа. Но сам Граф не теряет информации о других игроках. Если Граф использует эту способность на 3-й неделе или позже, то это не повлияет на расчеты места проведения Ритуала (т.е. если игрок имел 1-ю информацию о Графе, но ему не нужно ее вновь получать для определения места проведения Ритуала).
- **Кровь за кровь.** Граф получает +1 на *Смертельную схватку*, против того, кто на этой или прошлой неделе ранил или убил кого-нибудь, о ком Граф знал хотя бы 2 информации. Вдобавок при **10+** на любой *Схватке* Граф повышает свою Подготовленность на 1.
- **Цыганский табор** (одноразовое). В начале своего хода Граф может призвать на помощь своих слуг-цыган – это дополнительный спутник. *Здоров / Ранен / Убит*

Черты: Опасный, Замкнутый.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*

Теперь Граф должен тратить 1 ингредиент в начале каждого своего хода (включая этот) на их содержание, иначе табор уходит. Цыгане в любом случае уйдут перед Ритуалом. Но Граф может распустить табор сам в конце своей фазы спутников. Если он делает это, то цыгане разбредаются по округе: все другие игроки должны сбросить по 1 ингредиенту (на свой выбор).



Викарий Робертс и Текила

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*
Подготовленность (макс 6): 2 **Долг** (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Информация (максимум 3 на каждого игрока):

<i>Джек</i>	<i>Граф</i>	<i>Джилл</i>
<i>Детектив</i>	<i>Доктор</i>	<i>Ларри</i>
<i>Оуэн</i>	<i>Растов</i>	<i>Моррис и Мак-каб</i>

Артефакт: **Пятиугольная чаша.** Робертс получает 1 ингредиент, когда убивает игрока (или спутника) и приносит его останки в жертву Древним Богам. Это работает даже при конфликте во время Ритуала.

Спутник: коварная ворона-альбинос **Текила.** *Здорова / Ранена / Убита*

Черты: Фамильяр, Опытная (Черные свечи и перевернутый крест).

Взгляд вороны. Если Текила *Шпионила* за другим игроком и ее результат был **7+**, то Робертс получает +1 на ходы *Смертельная схватка* и *Знакомые-вивисекторы* на следующей неделе против того же игрока и его спутника.

Но на **6-** Текила будет ранена (или убита, если уже была ранена) вдобавок к проблемам – никто не любит белых ворон.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*
1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя 5 неделя Ритуал

Игрок

Спутник

Способности (*выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1*)

- **Черные свечи и перевернутый крест.** Когда из колоды ингредиентов викарий или Текила вытягивает Реликт (Бубны), бери следующий ингредиент. Если это тоже Реликт, то продолжай брать ингредиенты (не более 3 в итоге). Если удалось взять 3 Реликта, то Подготовленность всех игроков снижается на 1 (не ниже 1) из-за силы Древних Богов, сводящей с ума.

- **Темная месса.** Викарий может делать две *Подготовки* одним дополнительным действием.

- **Диаволово деяние** (один раз за неделю). Потрать 1 ингредиент Реликт (Бубны) или Плоть (Червы), чтобы игрок, о котором знаешь хотя бы 1 информацию, *получил проблемы*.

- **Опасный арсенал** (арбалет с болтами, земля из гроба, серебряные пули и т.д.). Получи +1 на *Смертельную схватку* против игрока, на которого у тебя есть 3 информации.

- **Знакомые-вивисекторы** (дополнительное действие). Викарий может “заказать” спутника (только Фамильяров, но не человека-волка) игрока, на которого у него есть хотя бы 1 информация, своим знакомым-вивисекторам. Для этого он **бросает + Влияние:**

На 10+ все прошло гладко и спутника можно освободить только на следующей неделе.

На 7-9 спутника похитили, но остались следы – спутника можно освободить уже на этой неделе.

На 6- ничего не вышло, а викарий *получает проблемы*.

Игрок, у которого похитили спутника, может потратить действие, чтобы его спасти. Он также может попросить других игроков или Опасных спутников спасти своего спутника (это хороший повод для *Обмена*). Если спасти спутника на этой неделе, то он невредим. Если на следующей неделе — ранен (или убит, если он уже был ранен на момент похищения). Если через неделю — убит. Если спутник погиб, то викарий использует свою пятиугольную чашу.

- **Толпа с факелами и арбалетами** (одноразовое). В начале своего хода викарий может позвать на помощь толпу разъяренных прихожан своей церкви – это дополнительный спутник.

Черты: Опасный, Замкнутый. *Здорова / Ранена / Убита*

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*

Но теперь Подготовленность викария падает на 1 в начале каждого его хода (включая этот), иначе толпа расходится. Толпа в любом случае уйдет сама перед Ритуалом. Викарий может распустить толпу сам в конце своей фазы спутников. Если он делает это, то толпа набросится на чужаков — у всех других игроков Подготовленность падает на 1 (но не ниже 1).



Великий Детектив и его Друг

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*
Подготовленность (макс 6): 2 **Долг** (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0
Информация (максимум 3 на каждого игрока):

Джек *Граф* *Джилл*
Викарий *Доктор* *Ларри*
Оуэн *Растов* *Моррис и Мак-каб*

Артефакт: Курительная трубка. Детектив может потратить дополнительное действие, чтобы снизить свой Долг на 1. Многие дела и правда решаются всего за одну трубку!

Спутник: Друг Детектива, бывший военный врач.

Черты: Опасный, Опытный (Дедуктивный метод, По горячим следам). *Здоров / Ранен / Убит*

У вас револьвер с собой? Если Детектив *Шпионил* за другим игроком и его результат **7+**, то его Друг получает +1 на ходы *Смертельная схватка* и *Зов долга*, против той же цели на этой неделе. Но если результат Друга **6-** на таком ходе, то он теряет один случайный ингредиент.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*

Игрок *1 неделя* *2 неделя* *3 неделя* *4 неделя* *5 неделя* *Ритуал*
Спутник



Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **Дедуктивный метод** (один раз за неделю). Если ингредиент, который нашёл Детектив или его Друг, является *Плотью* (Черви) или *Реликтом* (Бубны), он получает 1 информацию о случайном игроке (выбирается только среди тех игроков, на которых у Детектива еще нет 3 информации). Расскажи, как эта находка подтолкнула расследование.
- **Человек с биноклем** (один раз за неделю). Детектив может повисить свой Долг на 1, чтобы отменить проблемы, полученные любым другим игроком или спутником, на которого у Детектива есть хотя бы 1 информация. Детектив обязательно скажет: “Это же элементарно, мой дорогой друг!” и объяснит, почему пострадавший невиновен. Спасенный игрок или спутник должен за свое спасение выбрать либо поделиться с Детективом 1 неизвестной ему информацией, либо отдать 1 ингредиент (улика) – Детектив вытащит его втемную.
- **Мастер перевоплощения** (один раз за неделю). Когда Детектив получил проблемы в рамках своего хода, он может потратить 1 ингредиент, чтобы отменить их. На самом деле Детектив, работая над делом, замаскироваться под местного жителя (опиши под кого: могильщика на кладбище, торгующего спичками бродягу, пожилую вдову индийского офицера и т.д.). Этим ходом Детектив также может отменить слежку за собой, если он получил **6-** на ходе *Шпионаж*.
- **Друг Скотланд-Ярда** (один раз за неделю). Используй эту способность в начале хода любого игрока или спутника. Первый (за исключением самого Детектива и его Друга), кто следующим вытянет *Плоть* (Червы) или *Реликты* (Бубны) из колоды, повышает свой счетчик Долга на 1.
- **По горячим следам.** Детектив и его Друг получают +1 на *Шпионаж* и *Зов долга* (с целью повисить Долг) против игрока, у которого Долг 5 или выше.
- **Понять их природу.** Детектив берет себе одну способность (кроме одноразовых), которая есть у игрока, о котором Детективу известно 3 информации. Но это не даст Детективу других механик, связанных с этой способностью (например, ходы Доктора *Самопожертвование* и *Ассистент Игоря* не работают без Экспериментального человека).

Добрый Доктор и Бубон

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*
Подготовленность (макс 6): 2 **Долг** (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0
Информация (максимум 3 на каждого игрока):

Джек *Граф* *Моррис и Мак-каб*
Викарий *Детектив* *Ларри*
Оуэн *Растов* *Джилл*

Артефакт: Экспериментальный человек.

Является дополнительным спутником.

Черты: Опасный, Замкнутый. *Здоров / Ранен / Убит*

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Доктор должен объявить в начале своего хода, использует ли он Экспериментального человека на этой неделе. Если да, то его Долг повышается на 1 (его действия сложно скрывать).

Спутник: вороватый крыс по кличке **Бубон**.

Черты: Фамилляр. *Здоров / Ранен / Убит*

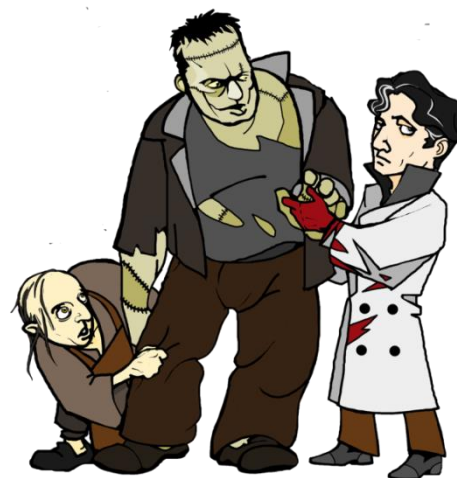
Мелкий воришка. Бубону достаточно знать только 1-ю информацию об игроке, чтобы стянуть у него из запасов ингредиент, используя *Шпионаж*. Однако в этом случае Бубон крадет случайный ингредиент. И он не может утащить более 1 ингредиента за раз.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*

	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	Ритуал
<i>Игрок</i>						
<i>Спутник</i>						

Способности (*выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1*)

- **Оно живое!** (один раз за неделю). Если Экспериментальный человек погиб или был похищен, то Доктор может потратить 1 ингредиент *Плоты* (*Червы*), чтобы вернуть его обратно (Экспериментальный человек возвращается в состоянии "Здоров").
- **Удачный эксперимент** (дополнительное действие). Доктор может потратить 1 ингредиент и понизить свой Долг на 1 (если активировал Экспериментального человека на этой неделе). Более того, Экспериментальный человек получает +1 на свой следующий ход на этой неделе.
- **Самопожертвование** (одноразовое). Если Подготовленность Доктора падает до 0 и Экспериментальный человек активен, то Доктор может пожертвовать им (опиши, как человек погибает), и не понижать свою Подготовленность. При этом, если на Доктора напали, то нападающий получит -1 на любые ходы на следующей неделе (человек его сильно помял).
- **Ассистент Игорь.** Когда Игорь бывает свободен, он помогает Доктору — тот получает +1 ко всем ходам, кроме *Смертельной схватки*, *Шпионажа* и *Зова долга* (с целью повышения чужого Долга), если Экспериментальный человек не активен на этой неделе (т.к. если человек активен, то Игорь занят уходом за ним).
- **Гром и молнии** (один раз за неделю). Если на этой неделе Экспериментальный человек не активен, то Доктор ставит свои эксперименты — все другие игроки и их спутники получают до конца недели -1 на любые ходы, целью которых является Доктор или его спутники.
- **Запах смерти** (один раз за неделю). Когда кто-то вскрывает 2-ю информацию о Докторе (его сторону) или крадет у Доктора артефакт или ингредиент, он может понизить Подготовленность такого шпиона на 1 или ранить его, если это был спутник (или убить, если он уже был ранен).



Безумная Джилл и Серая Дымка

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*
Подготовленность (макс 6): 2 **Долг** (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Информация (максимум 3 на каждого игрока):

Джек *Граф* *Доктор*
Викарий *Детектив* *Ларри*
Оуэн *Растов* *Моррис и Мак-каб*

Артефакт: Метла ведьмы. Используй ее, чтобы следить за другими игроками (можно применить даже после броска): это даст +1 на *Шпионаж*, но повысит твой Долг на 1.

Спутник: волшебная кошка **Серая Дымка.**

Черты: Фамильяр, Опытная (Ведьмин котел).

Здорова / Ранена / Убита

9 жизней. Если Дымка погибает, то Джилл может потратить 1 ингредиент Алхимии (Пики), чтобы спасти ее своим колдовством — теперь кошка только ранена.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя 5 неделя Ритуал

Игрок
Спутник

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **Ведьмин котел.** Если ингредиент, который нашла Джилл или Дымка, является Алхимией (Пики), то бери еще ингредиент из колоды. Если он также является Алхимией, продолжай брать ингредиенты (не более 3 в итоге). Если у получилось набрать 3 Алхимии подряд, то каждый Игрок получает 1 информацию о случайном игроке из-за хаоса, вызванного всплеском чар.
- **Сглаз** (один раз в неделю). Потрать 1 ингредиент, чтобы дать -1 на все ходы до конца недели выбранному игроку или спутнику, на которого у тебя есть хотя бы 1 информация.
- **Гадание** (один раз в неделю). В начале хода любого игрока или спутника можешь втемную посмотреть 4 верхние карты колоды ингредиентов. После чего положи их наверх или под низ колоды в любом порядке по своему желанию (например, положи наверх колоды 3 карты, а 1 положи вниз и т.д.).
- **Заградительный заговор** (один раз в неделю). Джилл знает заговор, который защищает до конца недели одного игрока (ведьма может защитить и себя) от любого повышения Долга другими игроками и их спутниками, а также краж артефактов и ингредиентов. Чтобы сотворить заговор, потрать 1 ингредиент Алхимии (Пики) или Травы (Трефы). Джилл может защищать только тех, на кого знает хотя бы 1 информацию. И помни, что ведьмы редко помогают даром! (это хороший повод для *Обмена*).
- **Зов Древних** (одноразовое). Джилл может выяснить место проведения Ритуала, не тратя время на сложные вычисления (не нужно тратить дополнительное действие) и не зная расположения убежищ всех игроков. Заплати 1 ингредиент, если Джилл не знает об 1 убежище, и 2 – если о двух, 3 – если о трех.
- **Волшебная палочка** (одноразовое). Джилл получает дополнительный артефакт, который можно использовать во время Ритуала — его значение 14 (закрывающая и открывающая волшебные палочки сильнее других артефактов). Но учитывай, что теперь ее могут украсть.



Ларри Тальбот

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:** *Распредели +2, +1, +0, -1*
Подготовленность (макс 6): 2 **Долг** (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Информация (максимум 3 на каждого игрока):

Джек *Граф* *Доктор*
Викарий *Детектив* *Джилл*
Оуэн *Растов* *Моррис и Мак-каб*

Артефакт: Амулет Вульссерка (один раз за неделю). Если кто-то в ходе *Смертельной схватки* понижает твою Подготовленность, то ты в ответ понижашь его Подготовленность на 1. Не злите оборотня!

Спутник: Ларри Тальбот, американский волк (сам себе спутник).

Черты: Фамильяр, Опасный, Опытный (все способности).

Зверь внутри. Ларри имеет 2 набора характеристик и ходит 2 раза за неделю: один раз как человек (и использует свои человеческие характеристики), второй раз — как волк (и использует его характеристики и черты). Волк не может быть ранен или убит, как другие спутники — он как игрок использует Подготовленность Ларри. Ларри не может *Помогать* сам себе. А еще Ларри в начале игры повышает свою Подготовленность на 1 (это уже записано в буклете).

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**

Распредели +2, +1, +0, -1

	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	Ритуал
<i>Игрок</i>						
<i>Спутник</i>						

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **Травник с оранжереей, набитой экзотическими растениями.** Если ингредиент, который Ларри нашёл, является Травами (Трефы), он берет еще один ингредиент из колоды. Если он также является Травами, он продолжает брать ингредиенты (не более 3 в итоге). Если Ларри таким образом получил 3 ингредиента, то Долг самого Ларри и всех игроков, о которых он знает хотя бы 1 информацию, понижается на 1 (вечер за чаем у камина явно удался!).
- **Вой в ночи.** Хорошие новости: Подготовленность Ларри повышается на 1 в начале каждой недели, включая эту неделю. Плохие новости: Долг тоже повышается быстрее на 1 в начале каждой недели (итого +2 Долга каждую неделю, включая эту).
- **Медитация и самоконтроль** (дополнительное действие). Ларри может медитировать в форме человека, чтобы дать себе +1 на следующий ход в форме волка на этой неделе. И наоборот, контролируя себя в форме волка, он даст себе +1 на следующий ход (на следующей неделе) в форме человека.
- **Предчувствие – мой коронный номер** (один раз за неделю). Когда кто-то (включая Ларри) получает проблемы, Ларри может бросить еще **d6** и выбрать, какая из двух проблем случится.
- **Запутать следы** (один раз в неделю). Ларри может потратить 1 ингредиент, чтобы дать штраф -1 на *Шпионаж* и *Зов долга* (с целью повышения долга) против себя до конца недели.
- **Дружелюбный сосед.** Ларри получает +1 на *Помощь* другим игрокам и спутникам. Другие игроки и спутники получают +1 на *Зов долга* (только с целью снизить Долг Ларри) и *Помощь* Ларри (неважно, помогают они человеку или волку).

